



Proyecto Ley N°...../2026-CR

LEY QUE RECONOCE Y REGULA LOS DEPORTES ELECTRÓNICOS (ESPORTS) COMO DISCIPLINA DEPORTIVA Y PROMUEVE SU DESARROLLO EN EL PERÚ

Los Congresistas de la República que suscriben, integrantes del **Grupo Parlamentario Renovación Popular**, en ejercicio del derecho de iniciativa legislativa que le confiere el artículo 107 de la Constitución Política del Perú, y de conformidad con artículos 22 literal c), 67, 75 y 76 numeral 2 del Reglamento del Congreso de la República, presenta el siguiente proyecto de ley:

I. FÓRMULA NORMATIVA

El Congreso de la República ha dado la siguiente Ley:

Artículo 1.- Objeto de la Ley

La presente ley tiene por objeto reconocer y regular los deportes electrónicos (esports) como disciplina deportiva en el Perú, promoviendo su desarrollo, organización y profesionalización.

Artículo 2.- Reconocimiento como disciplina deportiva

Reconózcase a los deportes electrónicos como modalidad deportiva dentro del Sistema Deportivo Nacional, en igualdad de condiciones con otras disciplinas.

Artículo 3.- Definición de los deportes electrónicos (esports)

Se entiende por esports a las práctica competitiva y profesional de videojuegos, estructurada en torneos y ligas con equipos, reglas y audiencias masivas.

Artículo 4.- Naturaleza y límites de la práctica

- 4.1 Los deportes electrónicos son, sobre todo, una actividad competitiva basada en habilidades estratégicas, cognitivas, psicomotoras y de coordinación.
- 4.2 El reconocimiento previsto en la presente ley no comprende ni autoriza la explotación de juegos a distancia; las apuestas *deportivas*; las apuestas sobre deportes electrónicos sobre esports; ni, por supuesto,

otras actividades de azar, que, además, las cuales se rigen por su legislación especial.

- 4.3 La práctica de los esports se deben desarrollar según criterios de integridad; protección de menores; salud física y mental; prevención de conductas adictivas y uso responsable de entornos digitales.
- 4.4 Se practica de manera amateur o profesional.

Artículo 5.- Derechos de los jugadores

Los deportistas electrónicos tienen derecho a:

1. Ser reconocidos como atletas.
2. Asociarse libremente en clubes o equipos.
3. Participar en competencias nacionales e internacionales.
4. Acceder a beneficios deportivos, educativos y laborales.
5. Protección frente a abusos contractuales.

Artículo 6.- Asociaciones y clubes

Se reconoce el derecho de los jugadores a:

- Constituir clubes, asociaciones y ligas.
- Inscribirse en registros deportivos.
- Operar bajo personería jurídica.

Artículo 7.- Sistema de ligas y competencias

El Estado promueve:

- Ligas locales, regionales y nacionales.
- Participación en torneos internacionales.
- Eventos oficiales y privados regulados.

Artículo 8.- Incentivos y beneficios

Se establecen incentivos como:

- Becas deportivas para jugadores destacados.
- Acceso a infraestructura tecnológica.
- Programas de formación y alto rendimiento.

Artículo 9.- Profesionalización

Reconózcase a los jugadores de esports como:

- Deportistas profesionales.
- Sujetos de contratación laboral o civil.

- Beneficiarios de seguridad social y protección legal.

Artículo 10.- Rol del Estado

El Estado, a través del IPD:

- Regula y supervisa la actividad.
- Fomenta la masificación del deporte electrónico.
- Promueve la integridad (antidopaje digital, fair play, anti-trampas).

Artículo 11.- Educación y desarrollo

El Estado promueve a través del Ministerio de Educación:

- Carreras técnicas y profesionales en esports.
- Programas educativos vinculados a tecnología y gaming que aseguren una práctica sana, eficiente, disciplinada y justa.
- Centros de alto rendimiento digital.

Artículo 12.- Protección de menores de edad

En el caso de las competencias, las academias, los clubes y los programas formativos en los que participen menores de edad, es de carácter obligatorio:

- a) Autorización de padre, madre o tutor.
- b) Protocolos de tiempos de entrenamiento, pausas activas y descansos.
- c) Medidas de acompañamiento psicoeducativas y ergonómicas.
- d) Mecanismos de protección frente a situaciones de violencia digital, grooming, acoso o manipulación comercial."

DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS

PRIMERA. - Reglamentación

El Ministerio de Comercio Exterior y Turismo, el Ministerio de Salud, el Ministerio de Educación y el Instituto Peruano del Deporte reglamentarán la ley en un plazo de 90 días desde su publicación.

SEGUNDA. - Prevención y bienestar del deportista electrónico

El Instituto Peruano del Deporte en coordinación con el Ministerio de Salud y el Ministerio de Educación aprueban lineamientos de

prevención del uso responsable de los videojuegos, salud mental, la higiene del sueño, ergonomía, actividades de las pausas activas y acompañamiento psicosocial para los deportistas electrónicos, los entrenadores y las familias de los deportistas electrónicos.

TERCERA. - Restricciones publicitarias

En los eventos de esports en los que participen menores de edad, queda expresamente prohibida la publicidad, el patrocinio, el auspicio, la activación comercial o la entrega de promociones relacionadas con apuestas deportivas, juegos de distancia, juegos con dinero o juegos de azar.

En eventos de esports en los que participen personas exclusivamente mayores de edad, esta publicidad cumplirá lo que establece la legislación vigente y no inducirá a jugadores compulsivos, ni se presentará como un medio de obtener éxito económico.

CUARTA. - Adecuación normativa

Las normas deportivas vigentes se adecuarán a la presente ley.



Firmado digitalmente por:
BAZAN CALDERON Diego
Alonso Fernando FAU 20161749126
soft
Motivo: Soy el autor del
documento
Fecha: 06/04/2026 18:25:17-0500



Firmado digitalmente por:
BAZAN CALDERON Diego
Alonso Fernando FAU 20161749126
soft
Motivo: Soy el autor del
documento
Fecha: 06/04/2026 17:34:38-0500



Firmado digitalmente por:
CICCIA VASQUEZ Miguel
Angel FAU 20161749126 hard
Motivo: Soy el autor del
documento
Fecha: 07/04/2026 10:34:21-0500



Firmado digitalmente por:
MUÑANTE BARRIOS Alejandro
FAU 20161749126 soft
Motivo: Soy el autor del
documento
Fecha: 07/04/2026 13:26:26-0500



Firmado digitalmente por:
HERRERA MEDINA Noelia
Rosvith FAU 20161749126 soft
Motivo: Soy el autor del
documento
Fecha: 07/04/2026 16:35:42-0500



Firmado digitalmente por:
ZEBALLOS APONTE Jorge
Arturo FAU 20161749126 soft
Motivo: Soy el autor del
documento
Fecha: 07/04/2026 10:43:07-0500



Firmado digitalmente por:
CHIRINOS VENEGAS Patricia
Rosa FAU 20161749126 soft
Motivo: Soy el autor del
documento
Fecha: 07/04/2026 09:41:49-0500

II.- EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

1. Antecedentes

El crecimiento de los deportes electrónicos (esports) a nivel mundial ha dejado de ser un fenómeno recreativo para convertirse en una industria que demanda reconocimiento y regulación estatal. Países líderes en innovación tecnológica y deportiva ya han formalizado este sector como China, Corea del Sur, Francia y España y Colombia han avanzado en la formalización de asociaciones y ligas de esports, estableciendo estándares de organización, transparencia y profesionalización.

Desde el año 2003, *China* reconoció oficialmente los esports como disciplina deportiva, incorporándolos en su sistema institucional. Posteriormente, dicho país avanzó en el reconocimiento de los jugadores como profesionales, consolidando una industria que genera miles de millones de dólares.

En *Corea del Sur* se promulgó la ley "Act on Promotion of Esports" (2012) cuyo objetivo es establecer la infraestructura para la cultura e industria de los esports. En este país, los esports son una de las grandes actividades económicas, ya que brindan oportunidad a otras industrias como el desarrollo de videojuegos, música dentro de los mismos y publicidad.

En *Francia* se estableció la "Ley por una República Digital" (2016) donde se define la relación entre el jugador y su empleador aplicando artículos del Código de Trabajo francés, entre otros.

Otro país europeo, *Finlandia*, ha declarado a los esports como deporte.

En América Latina, *Colombia* por Ley 2507 (2025) ha reconocido los esports como disciplina deportiva, integrándolos a su sistema deportivo.

En el ámbito nacional, el Perú ha dado pasos administrativos importantes pero insuficientes para la magnitud del sector:

- Hito Administrativo: El 20 de diciembre de 2024, mediante la Resolución de Consejo Directivo N.º 000082-2024-P-CD/IPD, se aprobó la creación de la Federación Deportiva Peruana de Deportes Electrónicos.
- Necesidad de Rango de Ley: Si bien la resolución del IPD es un avance, al ser un acto administrativo no ofrece un marco normativo integral. Se requiere una ley que regule la gobernanza institucional, los derechos y deberes de los jugadores, y la organización de clubes y academias.

En relación al funcionamiento de los torneos internacionales de deportes electrónicos se estructura sobre la base de un ecosistema competitivo organizado, profesional y globalizado, que guarda similitudes con las disciplinas deportivas tradicionales, pero incorpora particularidades propias del entorno digital. Estos torneos son generalmente organizados por empresas desarrolladoras de videojuegos, como Riot Games, así como por entidades privadas especializadas en la producción de eventos de esports, tales como ESL y BLAST, quienes establecen las reglas de competencia, los formatos de juego, los mecanismos de clasificación, así como los sistemas de premios y derechos de transmisión.

El acceso a estos torneos se realiza a través de un sistema escalonado de clasificación que incluye ligas regionales, competencias nacionales y torneos clasificatorios internacionales. En este contexto, los equipos participantes deben demostrar su rendimiento competitivo en sus respectivas regiones para obtener un cupo en los eventos globales. Un ejemplo emblemático de este modelo es el League of Legends World Championship, correspondiente al videojuego League of Legends, donde los equipos acceden al campeonato mundial luego de competir en ligas regionales oficiales.

En cuanto al formato de competencia, los torneos internacionales suelen estructurarse en varias etapas, tales como fases de grupos, seguidas de rondas eliminatorias simples o dobles, lo que permite

garantizar tanto la competitividad como la equidad en el desarrollo del certamen. En esa línea, eventos como The International, del videojuego Dota 2, han consolidado esquemas que combinan fases preliminares con sistemas de eliminación doble, otorgando mayores oportunidades de recuperación a los equipos participantes.

El financiamiento de estos torneos proviene de diversas fuentes, incluyendo patrocinadores privados, derechos de transmisión audiovisual, venta de entradas y, en algunos casos, mecanismos de financiamiento colectivo impulsados por la propia comunidad de jugadores. Ello ha permitido que los premios económicos alcancen cifras millonarias, consolidando a los eSports como una industria de alto impacto económico.

La difusión de estos eventos se realiza a través de plataformas digitales de alcance global, tales como Twitch y YouTube, donde millones de espectadores acceden en tiempo real a las competiciones. Estas transmisiones cuentan con estándares profesionales de producción, incluyendo narradores especializados, analistas y cobertura en múltiples idiomas, lo que contribuye a la masificación de esta disciplina.

Por su parte, los jugadores profesionales se encuentran integrados en organizaciones o equipos que operan bajo estructuras contractuales formales, percibiendo remuneraciones, incentivos y beneficios derivados de su desempeño competitivo. Equipos reconocidos a nivel internacional, como T1 y Team Liquid, evidencian el grado de profesionalización alcanzado en este ámbito.

Finalmente, los torneos internacionales de deportes electrónicos se desarrollan bajo estrictos marcos normativos internos que regulan aspectos técnicos, disciplinarios y éticos, tales como la prevención de trampas, la integridad competitiva y el comportamiento de los participantes. No obstante, a nivel estatal, la regulación de esta actividad aún se encuentra en proceso de consolidación en diversos países, lo que evidencia la necesidad de establecer marcos legales claros que reconozcan, ordenen y promuevan el desarrollo de los deportes electrónicos como una actividad deportiva, económica y tecnológica de creciente relevancia global.

En relación a la salud, El British Medical Journal (2019) publicó un trabajo del Departamento de Osteopatía del Instituto de Tecnología de Nueva York, sobre cómo debería ser el modelo integral de salud para estos deportistas y contemplan los aspectos cognitivos, físicos y mentales. Las investigaciones subrayan que los atletas virtuales pueden sufrir lesiones por sobrecarga, fatiga visual y dolores de cuello, espalda o muñeca, típicos de trabajadores sedentarios.

Junto a los trastornos físicos también se da en este colectivo mayor prevalencia de enfermedades mentales (depresión y síndrome de burnout) y una serie de componentes psicosociales (se han descrito conductas adictivas, problemas de higiene personal, ansiedad social y trastornos del sueño). En conjunto estas limitaciones de salud pueden conllevar al abandono de las competencias y a lesiones que terminan con su carrera profesional.

Lo antes descrito hace necesario que entidades como el Ministerio de Salud junto al Ministerio de Educación e IPD articulen esfuerzos para poder cuidar a estos deportistas, sobre todo a nuestros niños y adolescentes en tanto los esports son practicados por todas las edades.

Se reconoce que los esports, sin regulación, pueden derivar en riesgos como: conductas adictivas, trastornos del sueño y afectación emocional y social; por ello, la norma no solo promueve, sino también ordena y protege.

Se busca que la propuesta cumpla con estándares internacionales de salud pública y con el rol rector del Estado en la protección de la persona humana en todas sus etapas de desarrollo.

Así tenemos que a diferencia de enfoques meramente promocionales, esta ley establece un modelo de intervención estatal preventivo, formativo y regulador, donde:

- El IPD supervisa la integridad deportiva.
- El MINEDU garantiza formación responsable.
- El MINSA incorpora lineamientos de salud mental.

Esto evita que el crecimiento del sector se desarrolle sin control, especialmente en menores de edad.

En ese sentido, resulta necesario establecer una regulación con rango de ley que consolide y desarrolle este reconocimiento inicial.

2. Propuesta normativa

La presente iniciativa busca superar el vacío legal actual mediante un marco normativo integral que reconozca a los deportes electrónicos (esports) como disciplina deportiva, bajo los siguientes pilares fundamentales:

2.1. Naturaleza Deportiva y Salud Mental: Se define a los esports como una actividad competitiva basada en habilidades estratégicas, cognitivas y psicomotoras. La norma diferencia taxativamente esta práctica de los juegos de azar, las apuestas y la ludopatía, estableciendo que su ejercicio profesional es una actividad deportiva y formativa regida por criterios de integridad y salud física y mental.

2.2. Protección Integral que incluyen a nuestros Niños y Adolescentes: Dado que los esports son practicados masivamente por adultos, jóvenes y niños, la propuesta establece un modelo de intervención estatal preventivo y protector:

a. Consentimiento y Acompañamiento: Es obligatoria la autorización de los padres o tutores para la participación en competencias, academias y clubes.

b. Bienestar Físico y Psicoeducativo: Se exige la implementación de protocolos de tiempos de entrenamiento, pausas activas, ergonomía y medidas de acompañamiento especializado para evitar el sedentarismo y la fatiga visual.

c. Seguridad Digital: El Estado y las organizaciones deben garantizar mecanismos de protección frente a riesgos como el grooming, el acoso digital, la violencia y la manipulación comercial.

d. Restricciones de Publicidad: En eventos con participación de menores, queda terminantemente prohibida la publicidad o patrocinio de apuestas deportivas, juegos a distancia o cualquier forma de juego con dinero.

2.3. Derechos y profesionalización del deportista electrónico: Se garantiza el derecho de los jugadores a ser reconocidos formalmente como deportistas electrónicos, permitiendo su libre asociación en clubes y ligas con personería jurídica. Asimismo, se promueve su inserción en el mercado laboral mediante contratos formales (civiles o laborales) que aseguren el acceso a la seguridad social y protección frente a cláusulas abusivas.

2.4. Desarrollo Educativo, Tecnológico y Rol del Estado: La propuesta articula esfuerzos entre diversas entidades para posicionar al Perú en el ecosistema global:

- MINEDU: Promoverá carreras técnicas, programas de formación en tecnología y la creación de centros de alto rendimiento digital para una práctica sana y disciplinada.
- IPD: Actuará como ente rector, supervisando la integridad deportiva (fair play, antidopaje digital) y fomentando la masificación de ligas a nivel nacional.
- MINSA: Incorporará lineamientos específicos de salud mental y prevención de conductas adictivas para deportistas y sus familias.

2.5. Optimización y Eficiencia Económica: La intervención estatal no implica la creación de nueva burocracia, sino que utiliza la estructura administrativa vigente del IPD y otros ministerios. Se establecen incentivos como becas deportivas y acceso a infraestructura tecnológica para fomentar la inversión privada y el desarrollo de la economía digital en el país.

Con la aprobación de esta ley, el Estado, a través del **Instituto Peruano del Deporte (IPD)**, deja de ser un observador para convertirse en el ente rector de la disciplina. Su intervención se materializa en los siguientes ejes:

- Supervisión y Control: El IPD asume la función de regular y supervisar el desarrollo de las actividades vinculadas a los esports para asegurar un entorno competitivo íntegro.

- Fomento de la Integridad: Se faculta al Estado para promover el "fair play", mecanismos de antidopaje digital y sistemas anti-trampas, garantizando la transparencia en los torneos.
- Masificación Deportiva: Es responsabilidad del Estado fomentar la práctica de los deportes electrónicos en todo el territorio nacional, promoviendo la creación de ligas locales, regionales y nacionales.
 - *Articulación Educativa y Tecnológica*

La intervención estatal trasciende el ámbito deportivo para integrarse en el sistema educativo nacional mediante el Ministerio de Educación (MINEDU):

 - Formación Profesional: El Estado promoverá la creación de carreras técnicas y profesionales especializadas en la industria de los esports.
 - Práctica Saludable: Se intervendrá mediante programas que aseguren que la práctica del gaming sea sana, disciplinada y eficiente, previniendo riesgos y fomentando el desarrollo de habilidades tecnológicas.
 - Infraestructura de Alto Rendimiento: El Estado impulsará la creación de centros de alto rendimiento digital para que los atletas cuenten con las herramientas necesarias para competir a nivel internacional.
 - *Formalización Laboral y Social*

El Estado interviene como garante de derechos, permitiendo que los jugadores de esports dejen la informalidad:

 - Seguridad Social: Al reconocerse como deportistas profesionales, el Estado facilita su inserción en regímenes de seguridad social y protección legal.
 - Protección Contractual: Se establecen mecanismos para proteger a los atletas frente a posibles abusos en contratos laborales o civiles con clubes y patrocinadores.
 - *Optimización de Recursos Existentes*

Es importante precisar que la intervención del Estado no implica la creación de burocracia innecesaria. La supervisión se realizará dentro de las competencias actuales del IPD, aprovechando la estructura administrativa ya vigente para minimizar costos y maximizar la eficiencia en la gestión del nuevo deporte nacional.

En conjunto, la propuesta normativa no solo reconoce una realidad existente, sino que establece las condiciones necesarias para el desarrollo sostenible, competitivo y formal de los deportes electrónicos en el Perú, en concordancia con las tendencias internacionales y el modelo de economía social de mercado.

No es una ley para promover videojuegos, es una ley para proteger a los deportistas electrónicos de en una realidad que ya existe.

3. Relación con el Acuerdo Nacional

La propuesta se alinea con el Acuerdo Nacional con:

- a. **Política 14: Acceso al Empleo Pleno, Digno y Productivo**, en tanto busca al reconocer esta disciplina deportiva nuevos puestos de trabajo, en concordancia con los planes de desarrollo nacional, regional y local. Asimismo, mejora la calidad del empleo, con ingresos y condiciones adecuadas, y acceso a la seguridad social para permitir una vida digna.
- b. **Política 18: Búsqueda de la competitividad, productividad y formalización de la actividad económica**, ya que con esta ley se busca incrementar la competitividad del país con el objeto de alcanzar un crecimiento económico sostenido que genere empleos de calidad e integre exitosamente al Perú en la economía global.
- c. **Política 24: Afirmación de un Estado eficiente y transparente** ya que nos comprometemos a construir y mantener un Estado eficiente, eficaz, moderno y transparente al servicio de las personas y de sus derechos, y que promueva el desarrollo y buen funcionamiento del mercado y de los servicios públicos.

4. Análisis Costo – Beneficio

a. Beneficios

SUJETO	EFEECTO	SUSTENTO
Deportistas electrónicos	Formalización	Reconocimiento formal Protección contractual Beneficios sociales Acceso a becas
Niños y Adolescentes	Entornos seguros y protegidos	Competencia segura Cuidado de salud mental Protección frente a riesgos digitales.
Estado	Recaudación	Desarrollo de Economía Digital Incremento de recaudación Reducción de costos futuros en salud mental
Mercado	Inversión	Desarrollo tecnológico Seguridad Jurídica para inversión Formalización del sector

b. Costos

SUJETO	EFEECTO	SUSTENTO
Estado	Supervisión	Costos de Supervisión y regulación. Implementación de reglamentación y lineamientos multisectoriales

El balance es claramente positivo, dado que:

- Los costos son bajos y controlados.
- Los beneficios son estructurales, sostenibles y de alto impacto social.
- Se previenen problemas futuros relacionados con salud mental, adicción e informalidad.

5. Impacto de la norma en la legislación nacional

La propuesta normativa es compatible y complementaria con el ordenamiento jurídico vigente:

1. Constitución Política del Perú:

- Refuerza la protección de la persona humana
- Incorpora el interés superior del niño
- Promueve el desarrollo educativo y tecnológico

2. Ley General del Deporte

- Amplía el concepto de disciplina deportiva
- Incorpora nuevas formas de deporte digital

3. Código de los Niños y Adolescentes

- Refuerza la protección frente a riesgos digitales
- Introduce medidas específicas no contempladas actualmente

4. Legislación de salud pública

- Complementa políticas de salud mental
- Introduce prevención en entornos digitales